CONTIENE FLOPPY DISC

SC SuperClub64

LA RIVISTA PER GLI UTENTI COMMODORE 64/128 Anno 1 - Numero 5 Novembre/Dicembre 1992

- Doppio S-Scrypt
- C64 Insegnante
- Superjet
- Muovi Sprite
- Screen Aid
- Program Checker
- Giochi

C64 COMPOSITORE

Abbonamento postale Gruppo IV/70

LE ICONE

Gli articoli presentati sulla rivista, sono contrassegnati da particolari simboli che ne identificano la natura. Eccoveli brevemente spiegati...

LA POSTA. Nei limiti consentiti dallo spazio, pubblicheremo di volta in volta le richieste e le proposte di chiunque voglia partecipare per rendere più interessante la nostra rivista.

TYPE-IN . Dedicato al programma MLX necessario per digitare i programmi in l.m. da personalizzare. E' possibile anche il loro caricamento, il salvataggio e il trasferimento.

TRUCCHI E SEGRETI. E' la pagina dedicata ai programmi semplici e bizzarri. Non li troverete su disco, ma sono brevi e facili da inserire direttamente da tastiera...

IL MERCATO. Se volete che i vostri messaggi trovino riscontro, spediteceli e verranno pubblicati. Non prenderemo in considerazione annunci a scopo di lucro.

L'ANGOLO DEL TECNICO. Per conoscere nei minimi particolari il funzionamento del vostro computer, la miglior cosa è una analisi approfondita tipo assistenza tecnica.

ON-DISK. Troviamo qui i programmi registrati su disco, ma non listati nelle pagine della rivista. Utility, giochi e di tutto un po': caricateli e fateli girare, è il massimo!

LISTING. I programmi listati in queste pagine, anche se presenti su disco e già pronti all'uso, posseggono una particolare struttura che ne permette la personalizzazione.

PER I CARATTERI STRANI...

I programmi in BASIC listati su SC64 contengono una particolare codifica dei caratteri di controllo che sullo schermo appaiono sottoforma di simboli grafici, questo per rendere più leggibili i listati e per permettere la stampa degli stessi anche su stampanti a margherita. I listati contengono spesso alcuni caratteri racchiusi tra parentesi graffe {} le quali, non esistendo sulla tastiera del computer, non devono essere digitate in quanto hanno appunto l'unico scopo di indicare che i caratteri in esse racchiusi sono caratteri di controllo. Per esempio, {CUR.GIU} indica che occorre premere una volta il tasto cursore verso il basso, mentre {3 CUR.GIU} indica che il tasto cursore verso il basso dovrà essere premuto 3 volte. I caratteri, sempre racchiusi tra parentesi graffe, preceduti da CBM, devono essere premuti unitamente al tasto Commodore (che si trova nell'angolo in basso a sinistra della tastiera) Per esempio, {CBM A} indica che deve essere premuto il tasto Commodore insieme al tasto A. Infine, alcuni caratteri racchiusi nelle parentesi graffe e preceduti da SHIFT indicano che il carattere seguente deve essere digitato tenendo premuto il tasto SHIFT. La tabella riporta la codifica dei principali caratteri di controllo utilizzata nei nostri listati. I listati in linguaggio macchina, che sono totalmente formati da numeri e lettere, non possono essere copiati direttamente col computer, ma richiedono l'utilizzo dello speciale programma MLX1.1 riportato, insieme alle istruzioni, nelle due pagine precedenti.
Ricordiamo, ancora una volta, che i programmi pubblicati sulla rivista si trovano già registrati e pronti all'uso sul disco allegato, per cui i listati vengono forniti solo a scopo amatoriale per coloro i quali volessero ribatterseli per personalizzarli o modificarli a proprio piacimento.

TABELLA DEI TASTI E DEI CARATTERI

Quando leggete:	Premete:	Vedrete:	Quando leggete:	Premete:	Vedrete:	Quando leggete:	Premete:	Vedrete:
[CLR]	SHIFT CLR/HOME	♥	[BLUE]	CTRL 7	←	[F4]	SHIFT F3	◟
[HOME]	CLR/HOME	S	[YELLOW]	CTRL 8	π	[F5]	F5	▌
[CUR.SU]	SHIFT CRSR∧∨	●	[ORANGE]	C= 1	♠	[F6]	SHIFT F5	◝
[CUR.GIU]	CRSR∧∨	Q	[BROWN]	C= 2	◜	[F7]	F7	▐
[CUR.SIN]	SHIFT CRSR < >	▌	[RED.LIG]	C= 3	╳	[F8]	SHIFT F7	▖
[CUR.DES]	CRSR < >	]	[GRAY1]	C= 4	○	[FR.SIN]	←	←
[RVS.ON]	CTRL 9	R	[GRAY2]	C= 5	♣	[CTRL G]	CTRL G	G
[RVS.OFF]	CTRL 0	▬	[GREEN.LIG]	C= 6	▕	[CTRL H]	CTRL H	H
[BLACK]	CTRL 1	▀	[BLUE.LIG]	C= 7	♦	[CTRL I]	CTRL I	I
[WHITE]	CTRL 2	E	[GRAY3]	C= 8	┼	[CTRL J]	CTRL J	J
[RED]	CTRL 3	£	[CBM@]	C= @	▭	[CTRL K]	CTRL K	K
[CYAN]	CTRL 4	◥	[F1]	F1	═	[CTRL L]	CTRL L	L
[PURPLE]	CTRL 5	▟	[F2]	SHIFT F1	◠	[CTRL M]	CTRL M	M
[GREEN]	CTRL 6	↑	[F3]	F3	▬	[CTRL N]	CTRL N	N

E SE IL DISCO NON FUNZIONA?

Può succedere che il disco allegato alla rivista si rifiuti di funzionare anche seguendo le istruzioni fornite a pagina 3 o quelle suggerite nel relativo articolo: quando ciò accade la causa è, di solito da attribuire ad un danneggiamento fisico del disco stesso causato da un cattivo recapito o da un difetto della macchina di duplicazione. Qualora si verificasse questa situazione, preghiamo di ritornare all'indirizzo sotto riportato, il disco difettoso che sarà sostituito e recapitato al mittente nel più breve tempo possibile. Rispedire a:
DTP Studio via Matteotti, 14 - 28043 Bellinzago Novarese (NO).

EDITO

Questo numero esce in ritardo di una quindicina di giorni per poter permettere la messa a punto anche del numero 6 che sarà targato gennaio/febbraio '93 e che, verosimilmente, sarà anche l'ultimo edito di questa serie col quale si completerà l'annata dei sei numeri promessa in questo stesso periodo dello scorso anno. Se i tempi ce lo consentiranno (non sappimo dirvelo ancora, mentre stiamo allestendo questo fascicolo), vedremo di inviarvi sia il presente numero 5 che il numero 6. In questi ultimi due numeri, i contenuti verranno leggermente variati rispetto allo standard solito in quanto sacrificheremo qualche rubrica per fare posto ad un maggior numero di programmi, il che sarà sicuramente ben accetto da voi tutti! Pur non essendo ancora certi di chiudere la testata col prossimo numero, vi sono molte probabilità che ciò accada in quanto il software disponibile per il Commodore 64 va facendosi sempre più raro e il numero degli utenti sempre più basso... la decisione definitiva sul prossimo numero...

COME CARICARE I PROGRAMMI DA DISCO...

Tutti i programmi riportati all'interno della rivista trovano posto sul disco da 5 1/4" allegato. Il loro caricamento avviene in modo classico con il comando `LOAD"nome file",8` seguito da RETURN. Alla comparsa del messaggio `READY` col cursore lampeggiante, digitare `RUN` seguito da RETURN per lanciare il programma. Se alcuni programmi necessiteranno di sistemi particolari di caricamento, questi verranno di volta in volta riportati nel contesto dell'articolo che si riferisce al programma stesso. Per conoscere il nome del file da caricare, è sufficiente richiamare e listare la *directory* del disco usando il comando `LOAD"$",8` seguito da RETURN. Alla comparsa del messaggio `READY` col cursore lampeggiante, digitare `LIST` seguito da RETURN. E' possibile caricare i programmi direttamente dalla *directory* con la procedura che segue: - portare (con i tasti direzionali) il cursore lampeggiante all'inizio della linea contenente il nome del programma - digitare `LOAD` - portare il cursore lampeggiante (con i tasti direzionali) all'immediata destra del nome del programma dopo gli apici di chiusura - battere `,8:` - far seguire RETURN - all'apparizione del messaggio `READY` col cursore lampeggiante, battere `RUN:` - il programma verrà così lanciato.

Redazione: Antonella Langiu, DTP Studio - Impaginazione elettronica, grafica e copertina: DTP Studio - Direttore responsabile: Piera Loddo, DTP Studio via Matteotti 14 Bellinzago Novarese 28043 (NO) - Stampa: Seri Offset Cinisello Balsamo (MI) - Spedizione in abbonamento postale gruppo IV/70- Numero in attesa di autorizzazione - Prezzo della rivista con disco (che fa parte integrante della rivista): L. 35.000 per sei numeri all'anno.

SC SuperClub64

ANNO 1 - N° 5 novembre/dicembre '92

SOMMARIO

La posta 4

La parola ai lettori...

Curiosità 5

Effetto Mare
Freeze!
Command Highlight
Mal di Mare
Ring Telefonico

On-disk 6-13

Doppio S-Script
Il C64 Insegnante
Superjet
Muovi Sprite C64-C128
S-Script Manager
Screen Aid
Program Checker

Musica 10

Il Commodore 64 Compositore

Giochi e Hardware 11

Rogue
Manic
Equinox
Bioritmi
Comby

Al mercato/Type-in 14

Piazza Affari - MLX1.1

la parola ai lettori...

CHE ORE SONO?

E' vero che l'orologio interno del Commodore 64 è affetto da un bug? Il manuale non riporta nulla in merito, ma sembra che l'impostazione dell'ora non avvenga sempre nel modo corretto. Attendo lumi...

A. Giola - ROMA

Il C64 dispone di due chip CIA 6525 composti ciascuno da un orologio TOD. Ogni clock è munito di un flag per stabilire gli orari a.m./p.m., controllato dal bit 7; sta a voi resettare il bit 7 quando si tratta di ore antimeridiane e di attivarlo invece quando si tratta di ore postmeridiane. Quando uno dei registri viene trattato, ho notato che il bit 7 si inverte ogni volta che selezionate un'orario qualsiasi fino alle 12:00. Un semplice rimedio è quello di settare il flag a.m./p.m. ad un valore errato quando scegliete ore tra le 11:59 e l'una. Per esempio, se sono le 12:47 p.m., potete portare il registro dell'ora ad un decimale 18 (che corrisponde a 12 nel codice decimale binario) invece di 146 (18+128). Notate che se leggete il registro delle ore dopo averlo settato a 18, il chip CIA torna al valore desiderato di 146! Questo flag a.m./p.m. si aziona solo fino alle ore 12:00. Sulle prime, pensavo che questa peculiarità del chip TOD si presentasse unicamente sul mio Commodore 64, ma lo stesso problema di a.m./p.m. si è rilevato in tempi diversi in quanto ho avuto modo di provarlo su altre sette macchine di alcuni amici. I programmatori dovrebbero aggiungere questa informazione sulla Guida del 64 visto che a tutt'oggi non appare nè sul manuale in dotazione nè su altri manuali.

ABOUT C128...

Posseggo un C128 e desidererei ricevere qualche informazione: a) quando carico un programma da nastro, sia in modo 64 che 128, lo schermo scompare, è possibile mantenerlo visibile? Come? b) in modo 128 come si può fare per far partire da solo un programma da nastro? c) Come si potrebbe scrivere un programma monitor per spaziare su tutti i 64 k di RAM del modo C64? Scusate se le domande sono diverse, spero di non farvi perdere troppo tempo...

G. Fortunato - BARI

Nessun disturbo, anzi... vediamo subito le risposte.

a) La scomparsa dello schermo è causata dal registro locato in 53265: il bit 4 di questo registro provoca infatti il *blank* del video. Normalmente ha valore 1 (27 equivale a $1B, e l'1 accanto al $ è il bit 4), ma se lo azzeriamo (cioè poniamo $1B=$0B=11) con POKE53265,11 lo schermo se ne va. La ragione tecnica della scomparsa del video durante le operazioni su nastro, è dovuta alk chip video (VIC II) che condivide con la MPU (8502) l'accesso alla RAM: ogni milionesimo di secondo avvengono due accessi alla RAM, uno da parte della MPU e l'altro da parte del chip video. Durante l'accesso del VIC II, la MPU viene disabilitata e ciò crea dei ritardi nella temporizzazione di ogni bit scritto su nastro, con la conseguenza di leggere successivamente un 1 al posto di uno 0. Il blank del video ha appunto il compito di evitare questo doppio accesso alla RAM lasciando libero l'8502. A questo punto sorge il dubbio di come facciano certi turbo che caricano col video abilitato: la spiegazione stà nella minor velocità di caricamento (sempre comunque superiore a quella normale), perché ogni segnale 0 o 1 viene allungato ulteriormente, in modo da compensare un ritardo dovuto al VIC II. In conclusione, non vale la pena di riscrivere il sistema operativo solo per lasciare abilitato il video, ma è meglio affidarsi ad un programma di caricamento turbo già collaudato (la cui messa a punto è piuttosto lunga e complessa).

b) La procedura di autorun da nastro per 128 è praticamente identica a quella del C64: l'autorun viene infatti ottenuto caricando nella zona dei vettori del BASIC ($0300-030A, identica per 64 e128) l'indirizzo di una apposita routine che altro non è se non quella incaricata di caricare e dare il RUN o la SYS al nostro programma. Con il registratore, questo è un compito molto facilitato poiché basta salvare la zona dei vettori modificata per puntare al nostro programma, con l'indirizzo secondario 1 (SAVE"",1,1) in modo da ricaricarla automaticamente, con un semplice LOAD, ed inevitabilmente nella stessa zona. Il programma col compito di dare il RUN o la SYS sarà stato caricato assieme al nome e si troverà nel buffer del registratore (questo buffer va da 828 a 1020 sul 64 e da 2816 a 3008 sul 128). Il nome di un file può essere lungo solo 16 caratteri, ma il buffer per memorizzarlo arriva solo fino a 192 byte, perciò lo spazio rimanente è perfettamente utilizzabile. Le operazioni necessarie a salvare il nome assieme al programma e poi la zona dei vettori modificata, non possono essere eseguite da BASIC, ma solo con un programma in linguaggio macchina.

c) Da come è formulata la domanda, pensiamo che tu voglia un programma per operare su tutti i 64 k di RAM del 64 senza restrizioni e quindi eliminando ROM e I/O. Per lasciare lo spazio per il programma (ciò è possibile tramite la locazione 1) che permette di accedere a tutti i 64 k, basta porre nella suddetta locazione il valore 52 ($34) al posto di 55 ($37). Così facendo non esisteranno più nè ROM né I/O nel 64 e sarà possibile scrivere e leggere in tutta la RAM. Il procedimento richiede quindi di operare in linguaggio macchina ed in assenza di interruzioni. Potrebbe essere abbastanza semplice modificare un monitor già esistente in modo da fargli leggere e scrivere in tutta la RAM ma, dato che possiedi un C128, esiste una maniera più spiccia e pulita per ottenere lo stesso risulatato: usare il monitor di sistema sempre presente in ROM. Infatti, nel passaggio da modo 64 a modo 128 (premendo il pulsante di reset), solo la RAM da 0 a 4863 e da 65280 a 65535 viene persa mentre quella da 4864 a 65279 resta intatta. Se quindi il programma da trattare risiede entro questi indirizzi, lo si può esaminare tranquillamente. Per farlo è necessario ricorrere al vettore di sistema SISTEM VECTOR (rimedia al blocco della macchina durante le prove dei programmi) che risiede nel banco di RAM 1 nelle locazioni $FFF8-$FFF9, quindi inaccessibile in modo 64. Dette locazioni normalmente contengono l'indirizzo $E224 che fa partire regolarmente il sistema; modificandolo possiamo fare eseguire qualsiasi routine della ROM del 128, persino saltare in monitor dopo un reset! Proviamo a modificare l'indirizzo per saltare in Monitor digitando >1FFF5 e quindi premendo RETURN. Dovrebbe apparire una serie di byte con a destra il carattere corrispondente: i primi tre dovrebbero essere 'CBM' seguiti dall'indirizzo $E224 nella forma 24E2 (byte basso/alto). Andiamoci sopra e scriviamo 00, poi su E2 mettiamo B0 e quindi ancora RETURN. A destra dovrebbero cambiare due caratteri, segno che il vettore è stato modificato: d'ora in poi, fino ad una successiva modifica o allo spegnimento della macchina, premendo reset, entreremo in Monitor. Una volta premuto reset, lo schermo dovrebbe apparire incomprensibile perché non sono stati inizializzati i dispositivi di I/O (e specialmente la locazione 0): basta inserire alla cieca JFFF84 e premere RETURN per vedere lo schermo apparire magicamente. Prova adesso ad inserire $E24B (nella forma 4BE2) al posto di $E224...

EFFETTO MARE

Questo programma vi darà modo di veder fluttuare i caratteri del C64 come le onde del mare, richiamandone anche gli effetti sonori.

```
100  FORI=49152TO49258
     :READD:C=C+D:POKEI,D
     :NEXT
110  IFC<>16497THEN{SPACE}
     PRINT"ERROR IN DATA
     STATEMENTS":STOP
120  SYS49152
130  POKE54278,240:POKE54276,
     129:POKE54273,34:POKE
     54272,75
140  FORI=1TO15:POKE54296,I:
     FORJ=1TO50:NEXT:NEXT
150  FORI=15TO1STEP-1:POKE
     54296,I:FORJ=1TO200
     :NEXT:NEXT
160  FORI=1TO600+INT(RND(1)
     *1000):NEXT
170  GOTO130
180  DATA120,169,35,162,192,1
     41,20,3,142,21,3,169,1,
     141,18,208,133,251,
     133,254
190  DATA173,17,208,41,127,1
     41,17,208,169,129,141,
     26,208,88,96,173,
     25,208,141
200  DATA25,208,48,7,173,
     13,220,88,76,49,234,166,
     251,232,232,232,232,
     232,232
210  DATA232,232,142,18,208,1
     34,251,228,254,208,4,
     230,251,230,254,166,
     253,232
220  DATA138,41,15,170,134,
     253,189,91,192,141,22,
     208,76,188,254,200,
     201,202,203
230  DATA204,205,206,207,207,
     206,205,204,203,
     202,201,200
```

FREEZE!

Questa corta routine in linguaggio macchina congela l'esecuzione dei programmi quando premete lo SHIFT sulla tastiera del vostro Commodore. Potete caricare e lanciare qualsiasi programma e usare lo SHIFT come tasto Pausa. Se dovete per caso interrompere il vostro lavoro perché dovete uscire o rispondere al telefono lo SHIFT LOCK tiene il software *congelato* fino a quando non siete pronti. Questa sua caratteristica è anche utile per i programmatori che hanno bisogno di mettere in pausa il computer quando listano sullo schermo i loro programmi.

```
100  FORI=49152TO49191:
     READD:POKEI,D:NEXT:
     SYS49152
110  DATA120,169,26,162,
     192,141,20,3
120  DATA142,21,3,88,96,120,
     169,234,162
130  DATA49,141,21,3,142,20,
     3,88,96,32
140  DATA135,234,174,141,2,
     224,1,240,246
150  DATA76,49,234,0
```

COMMAND HIGHLIGHT

Ecco un'altra pratica utility che permette di evidenziare tutti i comandi presenti in un listato BASIC. I numeri delle linee e le variabili appariranno nel solito colore blu, mentre i comandi verranno presentati in bianco.

```
100  FORI=49152TO49230:READD:
     C=C+D:POKEI,D:NEXT
110  IFC<>11843THEN{SPACE}
     PRINT"ERROR IN DATA
     STATEMENTS":STOP
120  SYS49152
130  DATA169,11,162,192,141,
     6,3,142,7,3
140  DATA96,16,36,36,15,48,
     32,201,255,240
150  DATA28,133,251,134,252,
     132,254,166,253,224
160  DATA5,240,7,169,5,133,
     253,32,210,255
170  DATA165,251,166,252,164,
     254,76,36,167,133
180  DATA251,134,252,132,254,
     166,253,224,154,240
190  DATA7,169,154,133,253,
     32,210,255,165,251
200  DATA166,252,164,254,76,
     243,166,208,14
```

MAL DI MARE

Questa utility per il C64 assomiglia molto a *Effetto mare*, ed è categoricamente sconsigliata agli utenti di C64 con lo stomaco debole...!

```
100  FORI=49152TO49266:READD:
     C+D:POKEI,D:NEXT
110  IFC<>13471THEN{SPACE}
     PRINT"ERROR IN DATA
     STATEMENTS":STOP
120  POKE16383,0:SYS
     {SPACE}49152
130  DATA120,169,31,162,192,
     141,20,3,142,21
140  DATA3,169,0,141,18,208,
     173,17,208,41
150  DATA127,141,17,208,169,
     129,141,26,208,88
160  DATA96,173,25,208,141,
     25,208,48,7,173
170  DATA13,220,88,76,49,234,
     230,254,165,254
180  DATA41,3,208,21,166,251,
     232,138,41,15
190  DATA133,251,170,189,78,
     192,141,17,208,189,
     94,192
200  DATA141,22,208,76,
     188,254,24,25
210  DATA26,27,28,29,30,
     31,31,30,29,28,203,204,
     205,206,207,206
220  DATA27,26,25,24,203,;
     204,205,206,207,206
230  DATA205,204,203,202,201,
     200,200,201,202,
     203,0,0,0,0,0
```

RING TELEFONICO

Volete fare uno scherzo a qualche vostro conoscente? Simulate il suono del telefono col vostro Commodore 64, e vedrete che andrà a rispondere all'apparecchio. L'effetto si ottiene per mezzo di una semplice linea che sarà possibile inserire all'interno di qualsiasi programma scritto in BASIC. Per uscire è necessario pokare: POKE54296,0. Il suono particolare è dovuto ai caratteri che si trovano all'interno degli apici comandati dall'istruzione PRINT, variandoli adeguatamente, è possibile ottenere qualsiasi altro effetto.

```
10   POKE209,0: POKE210,212
     : POKE211,0: PRINT"95
     {SH*}{CTRL9}@{CTRL0}S@
     {CTRL9}{COMM A}{CTRL0}
     LA@@@@QA{SH F*}@{CTRL9}
     {COMM A}{CTRL0}@@@
     {CTRL9}{FR SIN}";
```

DOPPIO S-SCRIPT

Un valido supporto per chi possiede il programma di scrittura SpeedScript 3.2

La maggior parte di noi usa SpeedScript per scrivere testi. Di solito concentriamo i nostri sforzi su piccoli tentativi come lettere, reportage, documentazione sui programmi e così via. Come risultato, molta della memoria disponibile per i testi di SpeedScript rimane inutilizzata.

Supponete di usare SpeedScript per redigere un giornale periodico. A metà del lavoro vi ricordate di un paio di paragrafi registrati su di un documento che avevate scritto due mesi prima e stabilite che potrebbero andare a pennello per questo numero. Incorporare quel materiale può rivelarsi problematico e complicato: dovrete prima salvare il lavoro su disco, quindi caricare il vecchio documento, copiarne una rilevante sezione nel buffer di memoria riservato ai testi, cancellare il vecchio documento, caricare di nuovo il giornale e quindi finalmente inserire il testo salvato nella sezione desiderata.

Ma quei tempi sono finiti: con Doppio S-Script incorporato nella vostra copia di SpeedScript 3.2 per il 64, due testi possono coesistere in memoria. Il problema sopra menzionato è ora semplice da risolvere. Non dovrete far altro che spostarvi alla schermata alternativa e caricare il vecchio documento; entrambi i documenti sono ora indipendentemente accessibili uno dall'altro. Il materiale può essere copiato da un documento all'altro, oppure un'area di testo può diventare la schermata di lavoro mentre la seconda servire come sezione di memorizzazione per altri materiali di riferimento. Quando lanciate il programma, dovrete assegnare la memoria per ognuna delle due sezioni, identificate sullo schermo come area 0 e area 1. Vi verranno mostrati i valori di default che sono di 21504 e 21760 byte. Premendo **CRSR-DOWN** decrementate la grandezza dell'area 0 in 256 byte e incrementate l'area 1 di un ammontare simile; **CRSR-UP** funziona esattamente al contrario. Potete notare che il numero totale di byte di ogni area di testo è sempre 43264, vale a dire 256 byte in meno di SpeedScript, questo perché Doppio S-Script assegna questi ultimi come riserva all'interno delle due aree di testo. Se non siete sicuri di quanti byte assegnare ad un file già su disco, vi verrà mostrata la grandezza corrispondente in blocchi. Una volta stabilita l'area di testo a seconda delle vostre esigenze premete **RETURN** per collegarvi a SpeedScript. Doppio S-Script attiva la routine in linguaggio macchina che carica SpeedScript e quindi lancia il wordprocessor. Con SpeedScript collegato avrete un completo e indipendente controllo delle due aree di memoria destinate ai testi. E' necessario un solo comando per passare da una all'altra, il **CTRL** e il tasto **Commodore** per passare dall'area 0 alla 1. Quando appare la prima schermata di SpeedScript, vedrete uno 0 sulla linea di comando ad indicare che state lavorando nell'area 0. Premete **CTRL- =** simultaneamente per vedere l'ammontare di memoria assegnata a quest'area. Premete **CTRL-Commodore** per accedere all'area 1, indicata da un 1 sulla linea di comando. Questa sezione prevede 43264 byte meno il numero di byte destinati alla memoria dell'area 0. Ciascuna zona è completamente indipendente dall'altra. I testi possono essere trattati senza disturbarsi a vicenda. Potete cancellare tutto il testo di un'area mentre quello dell'altra rimane inalterato. Ogni settore abilita un proprio testo e colore di sfondo. Ogni comando di SpeedScript funziona come se l'area di testo attiva fosse l'unica sezione di testo presente in memoria ma con l'eccezione che il testo di SpeedScript può essere copiato da un'area e inserito nell'altra. Una delle principali caratteristiche di Doppio S-Script è il posizionamento del cursore. Quando tornate all'area di testo troverete il cursore nella stessa posizione dove lo avevate lasciato. Questo è utile quando uscite dall'area di testo per visualizzare il materiale di riferimento. Le variazioni che questa utility apporta a SpeedScript non sono permanenti. Ci sono però alcune regole che dovete sempre osservare. Non provate mai a caricare un documento in una sezione nella quale non avete assegnato abbastanza spazio. Per esempio, se l'area 0 dispone di 21504 byte e tentate di caricare un documento di 100 blocchi, l'area 0 risulterà piena e il testo del documento che avanza verrà inserito nel settore 1 che comunque non permette l'accesso. Vi toccherà in questo modo cancellare tutto il testo dell'area 1 prima di poter usare quella schermata. Tutto ciò può essere evitato assegnando 25600 byte all'area 0 prima di caricare il documento di 100 blocchi. Se tentate di caricare un file troppo lungo per l'area 1, il linguaggio macchina di Doppio S-Script sarà sovrascritto dal testo e SpeedScript si bloccherà. Se invece volete usare SpeedScript per cercare file generati con Doppio S-Script ricordate che il documento salvato nell'area 0 avrà l'indirizzo di caricamento 9472, mentre quello salvato nell'area 1 avrà l'indirizzo x * 256 dove x=(numero byte area1/256)+37. Comunque, l'indirizzo di caricamento è irrilevante per SpeedScript, ogni suo programma, o altri destinati a trattare file testo di SpeedScript. Se volete uscire da SpeedScript e quindi rientrarci dal BASIC, assicuratevi che l'area di testo 0 sia stata attivata prima di uscire; in caso contrario il testo potrebbe venir danneggiato.

Per caricare: battere LOAD"DOPPIO SSCRYPT",8 seguito da RETURN e quindi RUN.

IL 64 INSEGNANTE

Gli insegnanti potranno comporre e formulare interessanti quiz grazie a questo work-sheet studiato appositamente per il 64.

Insegnanti, buttate via i vostri libri preferiti e cimentatevi con questo programma che renderà di certo più interessante per gli studenti fare i compiti a casa. Il C64 Insegnante stampa un quiz e rivela la risposta esatta quando sarà lo studente a dare quella giusta alle domande assegnategli.

Seguendo il vostro elenco di domande vedrete che ci sono due colonne di risposte possibili con una lettera all'inizio di ognuna. Quando lo studente seleziona la lettera corrispondente alla risposta esatta, leggendo da sinistra verso destra e dall'alto verso il basso, apparirà l'intera risposta alla vostra domanda.

Il C64 Insegnante è scritto interamente in BASIC. Quando lanciate il programma vi verrà presentato un menu composto dalle voci che seguono:

1. GET FROM DISK
2. CREATE NEW RIDDLE
3. CORRECT
4. SAVE TO DISK
5. PRINT
6. PRINT ANSWERS
7. DISK DIRECTORY
8. CLEAR MEMORY
9. QUIT

La prima opzione vi dà modo di recuperare work-sheet precedentemente salvati su disco; non dovrete far altro che digitare il nome del file e quindi premere RETURN. Se selezionate questa opzione o qualsiasi altra per sbaglio premete la freccia verso il basso per tornare al menu principale.

Scegliendo l'opzione 2 potrete creare nuovi quesiti. Il vostro primo compito sarà di inserire la domanda. L'unica limitazione per le domande è quella che non

possono essere inserite da più di 254 lettere. Continuate poi inserendo la risposta in minuscolo senza lasciare spazi tra le parole. Come per le domande, anche questa non può avere più di 254 caratteri. La lunghezza delle risposte può anche dipendere dal numero di possibilità che darete agli studenti, ma di questo parleremo in seguito.
A questo punto potrete inserire ogni istruzione che volete venga stampata sul foglio di lavoro; come detto precedentemente non si possono oltrepassare le 254 lettere. Passiamo ora a stabilire il numero di domande o problemi che volete includere e quindi ad inserire le stesse, limitandole però a 70 lettere per domanda. Stabilite anche il numero di pagine. Dopo ogni domanda o problema inserite la risposta corretta, limitandovi sempre a 70 caratteri. Per rendere più difficili le cose potete anche inserire una risposta trabocchetto, cioè delle risposte sbagliate ma che sembrano esatte. Controllate però che nessuna delle risposte trabocchetto sia uguale a quella veramente giusta. Il computer cercherà infatti la stringa corrispondente ma non delle risposte duplici come 2.5 e 2.50 oppure 1/2 e 4/8. Anche in questo caso esiste un limite di 70 lettere. Tutto quanto detto finora potrebbe avervi confuso un po' le idee ma vi assicuro che dopo aver provato il programma tutto vi sembrerà più chiaro. Se ad un certo punto del lavoro volete tornare indietro e variare qualcosa o apportare correzioni premete la freccia al contrario e ci tornerete. Quindi reinserite l'informazione esatta. Una volta che avrete terminato tenete premuto RETURN fino a tornare dove eravate prima. La routine di INPUT di questo programma è stata variata per permettere di inserire le virgole; comunque non potete inserire o scrivere sopra altri caratteri; usate il DELETE per cancellare.
L'opzione 3 permette di correggere tutti gli errori scoperti dopo esser tornati al menu principale. Tornerete alla sequenza 2, quella per creare nuovi quesiti, e vi verrà mostrato ciò che avete inserito precedentemente. Tenete premuto RETURN fino a quando non raggiungete la posizione dove volete apportare cambiamenti. Sempre tenendo premuto RETURN tornerete al menu principale.
L'opzione 4 vi permette di salvare il vostro lavoro su disco, seguendo il solito metodo a voi già noto.
L'opzione 5 stampa il vostro work-sheet. Vi verrà richiesto di premere RETURN quando la stampante è pronta. Digitate il numero di copie desiderate e premete nuovamente RETURN. La routine di stampa non specifica il tipo di stampante compatibile. La pagina viene formattata usando 80 caratteri per 66 linee. Se variate la definizione dei tasti per ottenere caratteri particolari, ricordate che devono essere della stessa larghezza di quelli normalmente utilizzati.
Scegliete l'opzione 6 per pubblicare i quesiti con la risposta esatta. All'inizio di ogni risposta esatta il computer stamperà il corrispondente numero di domanda ed una lettera che andrà a far parte della risposta. Potreste chiedere allo studente di scrivere il numero del problema che corrisponde ad ogni risposta per essere certi che stia realmente lavorando su quella domanda. Le risposte possono differire da quelle sul work-sheet se quest'ultimo prevede più risposte esatte.
L'opzione 7 chiama la directory che verrà presentata su due colonne per comodità di visualizzazione sul monitor.
L'opzione 8 serve per resettare la memoria del computer. Se create un nuovo quesito senza prima aver cancellato la vecchia informazione, il quiz precedente sarà sempre presente in memoria, nel caso dovesse servirvi di nuovo.
L'opzione 9, come dice la parola stessa, serve per abbandonare il programma. Non dovrete obbligatoriamente ricordarvi a memoria tutte le limitazioni nell'inserimento dei dati; il C64 Insegnante è un programma facilmente utilizzabile e il computer vi informerà quando farete qualche passo sbagliato. L'unica limitazione che dovete sempre ricordare è che nessuna delle risposte trabocchetto deve essere uguale alla quella esatta. Il computer controllerà solo risposte identiche a quelle da voi inserite.
Per caricare: battere LOAD"INSEGNANTE",8 seguito da RETURN e quindi RUN.

SUPERJET

Siete in piena guerra stellare a bordo di una macchina scientificamente perfetta che, però, possiede anche il nemico. Tutto stà, quindi, nella vostra abilità!!!

Vi trovate in un'era futuristica. La vostra nazione è in guerra e siete stati ingaggiati per distruggere un deposito d'armi nemico. L'unica arma di cui disponete è un favoloso mezzo volante chiamato Superjet.
Il vostro compito sarebbe una bazzecola se non fosse perché le forze nemiche sono equipaggiate anche loro di numerosi jet tali e quali al vostro.
Il joystick inserito in porta 2 controlla i movimenti del vostro mezzo. Il jet ha la caratteristica di librarsi e di muoversi in alto e in basso come farebbe un elicottero. E' equipaggiato con terrificanti missili laser, ma anche qui il nemico dispone di una versione telecomandata di questi stessi missili, quindi è a pari.
Il gioco è settato per la versione ad un solo giocatore ma un secondo può raggiungerlo in ogni momento inserendo un joystick in porta 1. Il demo viene attivato se il pulsante del joystick non viene premuto entro dieci secondi dopo che è apparsa la schermata di apertura del gioco.
Superjet si presenta con una veduta 3D del deposito delle armi, con il vostro jet nella parte bassa dello schermo e il nemico sulla parte alta. Sempre in questa posizione si trovano i magazzini con i rifornimenti che dovete distruggere. Il vostro jet è *parcheggiato* vicino ad una postazione che userete come arma. Il nemico è lì vicino. Dovete volare sopra le costruzioni, intercettare un deposito nemico e fare fuoco prima che lo faccia il vostro avversario su di voi.
Sulla destra dello schermo si trova il vostro status, accompagnato dal punteggio record raggiunto in precedenza. Riceverete punti quando colpirete gli obiettivi o raccoglierete i bonus di sopravvivenza.
Dopo il punteggio viene mostrato il livello del combustibile, che deve essere sempre tenuto sott'occhio se non volete fare una fine non troppo gloriosa. Come ultima cosa vediamo l'indicatore dei difetti del mezzo, che essendo di nuova produzione non è stato ancora messo a punto e presenta alcuni problemi sui quali si sta lavorando. Una delle principali anomalie consiste nel fatto che il motore si surriscalda se trattenete per troppo tempo al massimo la valvola del motore o se rimanete per troppo tempo fermi al suolo.
Questo indicatore passa dal verde al giallo e quindi al rosso vivo quando ormai state per fondere! Sempre quando raggiungete questa colorazione vedrete lo schermo che incomincia a lampeggiare. A questo punto avete danneggiato i motori e rischiate di esplodere se non rimediate entro pochi secondi; e come se non bastasse anche il livello del carburante scenderà inesorabilmente quando siete surriscaldati.
Si passa poi all'indicatore del livello di danneggiamento che passerà dal verde al giallo e quindi al rosso mentre i danni al vostro mezzo si incrementano. La fine è vicina quando l'indicatore si verrà a trovare nella zona rossa. Il livello dei danni si incrementa quando venite colpiti dai missili nemici; per esempio, un singolo colpo molto ravvicinato vi finirà subito, mentre potrete sopportare più colpi da lunga distanza.
L'indicatore che segue viene utilizzato per avere una visuale dei depositi che dovete distruggere. Se ci volate troppo alti, l'indicatore diventa blu e il vostro missile passerà oltre il bersaglio. Sparate sempre quando l'indicatore è verde; usate l'indicatore per mettervi in linea con un jet nemico. Se è blu significa che siete troppo alti, mentre se è rosso siete troppo bassi; siete perfettamente allineati solo quando è verde. Il prossimo indicatore riguarda il missile. Usatelo per evitare quelli che vi vengono incontro. State lontani dal campo verde o rischierete di venire colpiti. Di tanto in tanto incontrerete delle luci blu e degli oggetti blu scuro: colpite la lucina blu e incrementerete la velocità del vostro missile laser e guadagnerete 1000 punti extra che fanno sempre comodo.
Questa nuova velocità avrà effetto fino al termine della partita. Se invece colpite una delle gabbiette e avete già riparato i danni, il vostro jet aumenterà la velocità e guadagnerete 10000 punti. Queste gabbie appaiono raramente, purtroppo... Dopo aver caricato il programma, ma prima di lanciarlo, potete cambiare il colore del jet inserendo **POKE 3536,*colore*** nel modo diretto. Il colore corrisponde ai colori standard Commodore numerati su tastiera da 0 a 15.
Per caricare: battere LOAD"SUPERJET",8 seguito da RETURN e quindi RUN.

MUOVI SPRITE C64-C128

Con questo programma BASIC per C64 e C128, vi sarà possibile muovere gli sprite sullo schermo senza ricorrere a noiose e perenni digitazioni!

Avete mai provato a posizionare sprite sullo schermo? Se tutto va bene si tratterà di un noioso e frustrante procedimento, ma, nel caso in cui le cose non vadano bene, di un inutile tentativo che può rubarvi intere ore a inserire POKE per posizionarli. Anche chi possiede un 128 munito di comandi atti a questo scopo, potrebbe ritrovarsi con i calli sulle dita e, nonostante ciò ammettere di essere sconfitti....

Per porre rimedio a questo problema e ridurre il tempo richiesto per questo vitale, ma difficile, compito da innumerevoli ore a pochi minuti basterà caricare Muovi Sprite C64-C128.

Questo soft permette ai programmatori di posizionare e manipolare otto sprite sullo schermo, ma non solo questo: verrà visualizzato il codice BASIC richiesto per duplicare e salvare la schermata che potrà poi essere usata in altri programmi. Permette, inoltre, di inserire testo e di posizionarci attorno gli sprite. Il registro di ogni sprite può essere trattato grazie alle caratteristiche presenti nell'utility. Le coordinate di ogni sprite vengono mostrate sullo schermo e anche una volta che sarete usciti dal programma stesso disporrete dei comandi necessari (**POKE** nella versione 64 e svariati altri per il 128) per ottenere gli stessi risultati. Muovi Sprite C64-C128 è scritto in BASIC. Prima di caricare e lanciare il programma dobbiamo considerare diverse situazioni; prima di tutto se desiderate usare una vostra definizione per gli sprite dovrete caricarli in modo binario (**,8,1**), definirli usando delle **POKE** oppure uno sprite editor del tipo Sprite Magic già presente in memoria. Se volete utilizzare un set di caratteri custom, caricatelo e attivatelo. Muovi Sprite non cancella l'area di definizione degli sprite fino a quando non glielo richiederete, in questo modo i dati rimarranno al sicuro in memoria anche se il vostro set di caratteri si trova in una pagina già compilata senza rischiare di scriverci sopra. Alcuni termini usati dal programma richiedono una spiegazione. **Sprite Attivo** è lo sprite che è stato spostato e i cui dati appaiono in reverse sul video. L'**Intestazione** è composta dalle prime due linee sulla parte alta dello schermo e si tratta del punto nel quale appaiono tutti i messaggi. **Schermata Operativa** è quella che visualizzate normalmente e il **Display Chart** è la tavola di numeri sulla parte sinistra dello schermo. Solo nella versione 64, l'asterisco che appare prima della linea coi dati degli sprite corrisponde alla coordinata **X 255** sullo schermo e deve avere il set **MSB-X**. Non preoccupatevi, le POKE date quando uscite dal programma vi diranno come settarlo.

Dopo aver caricato e lanciato Muovi Sprite apparirà per un istante la schermata dei titoli e quindi quella operativa. Nella versione per 64, lo sprite 0 verrà settato a metà schermo e apparirà come una cosa di nessun valore fino alla pagina 192 che è la locazione dove definirete i vostri sprite. Nella versione 128, se lo sprite 1 è stato attivato, sarà mostrato in nero (e quindi invisibile) e nasconderà tutti gli sprite sotto ad esso. Lo sprite 0 è l'unico presente in quel momento e quindi verrà mostrata solo la sua data line. Il numero sulla data line rappresenta quello dello sprite, la coordinata x e la coordinata y rispettivamente. Potete chiedere aiuto in qualsiasi momento premendo il tasto H. Per facilitare gli utenti di C128, la schermata di aiuto può essere anche mostrata nel modo 80-colonne. Questa schermata è d'altra parte inutilizzata dal programma e può essere attivata semplicemente accendendo il vostro display. Il comando help è però disponibile anche per coloro che non dispongono del sistema a 80 colonne.

Comandi

Il primo procedimento da imparare consiste nel come spostare lo sprite. Lo potete fare usando sia i tasti cursore o anche con un joystick inserito in porta 2. Nella versione 128 può essere utilizzato anche il keypad. Gli sprite vengono spostati di un pixel alla volta, ma poiché questo potrebbe rivelarsi molto noioso, il valore può essere incrementato. Premete la **S** e inserite il nuovo valore che volete dare agli sprite. Potete altrimenti premere la **I** e inserire direttamente le coordinate x e y per lo sprite. Comunque sia, usando questo metodo non potete spostare lo sprite al di là della locazione 255 (la versione 128 grazie ai suoi comandi per gli sprite non presenta questa limitazione). Per variare lo sprite attivo, premete la **A**. Vi verrà chiesto di inserire un numero da 0 a 7 (1 a 8 nella versione C128), e lo sprite verrà quindi attivato. A causa delle sue coordinate, definizione, a/o colore, questo sprite potrebbe essere non visibile sullo schermo, ma ciò non vuol dire che non sia stato attivato. Se desiderate invece centrare tutti gli sprite

S-SCRIPT MANAGER

Altra utility per il word processor SpeedScript con la quale potrete visualizzare in qualsiasi momento tutte le informazioni che vi saranno utili.

S-Script Manager è un file di SpeedScript, che serve a visualizzare le informazioni che possono essere presenti in un file SpeedScript mentre state scrivendo un programma in BASIC o anche un qualsiasi altro programma. S-Script manager permette anche l'accesso a una finestra di comandi che vi permette di inserirli oppure di consultare la directory del disco. Questa utility è scritta interamente in linguaggio macchina, ma gira come un qualunque programma in BASIC; una volta caricato digitate **NEW** e premete **RETURN**; per attivarlo inserite **SYS 51825**. A questo punto vedrete apparire un messaggio per uno dei file SpeedScript. Per visualizzarlo posizionate il dischetto giusto nel drive 8, digitate il nome e premete come sempre RETURN. Il listato che apparirà può essere bloccato premendo un tasto qualsiasi. Per continuare premetene un altro; potete uscire da listato premendo il tasto RUN/STOP e sempre in questo modo tornerete al BASIC. Se volete riattivare il programma non dovrete far altro che inserire il comando SYS 51825. Per visualizzare la finestra comandi quando il programma richiede il file SpeedScript digitate $ e RETURN. Apparirà un menu composto dalle sette opzioni che seguono:

1. directory
2. scratch
3. rename
4. copy
5. validate
6. format
7. quit disk

Per selezionare quella desiderata digitate semplicemente il suo numero.

Per consultare la directory premete 1; quest'ultima potrebbe essere composta da più dei file che stanno su una schermata e dovete quindi premere un tasto qualsiasi per fermarla e un'altro per farla ripartire. Premete il 2 per scrivere velocemente un file. Se cambiate però idea dopo aver scelto questa opzione inserite semplicemente un nome che non esiste su disco e date RETURN. I comandi Copy e Rename vi richiederanno il nome del file nuovo e quello che aveva precedentemente. Per esempio, per rinominare COMPUET con COMPUTE, premete il 3, digitate COMPUTE come nuovo nome e quindi RETURN. Inserite COMPUET (il vecchio nome) e quindi RETURN nuovamente. La funzione Copy lavora in modo molto simile a questo. Il comando Format serve per formattare il dischetto; se selezionato vi verrà richiesto un nome per il disco e quindi un ID. Se per sbaglio inserite Format, Rename o Copy non dovete far altro che digitare un asterisco (*) per abbandonare il comando. Premete 6 per convalidare un disco nel drive 8. L'opzione Quit serve per tornare al messaggio iniziale che richiedeva di digitare il file SpeedScript. Per tornare invece al BASIC e quindi uscire dal programma digitate un asterisco e premete RETURN.

Per caricare: LOAD"SSCRYPTMANAGER",8,1 seguito da NEW e dalla SYS.

premete la freccia verso l'alto e li vedrete posizionati tutti all'originaria locazione dello sprite 0.

Turn-on, Fill e Cycle

Per attivare tutti gli sprite premete l'**asterisco**; vedrete in questo modo tutti e otto gli sprite sempre che siano stati definiti. Se volete riempire uno sprite premete la **F** e verrà attivato in un box di un solo colore in modo da essere reso visibile. Premete **B** per consultare i vari colori di sfondo e **C** per vedere quelli in primo piano. S-Script Manager non permette che due colori siano uguali. Per variare il colore degli sprite premete la barra spaziatrice e li potrete visualizzare tutti. Per vedere i multicolor uno e due premete < e > rispettivamente. I colori degli sprite non sono limitati in nessun modo dai parametri del programma.

Chart, Poke e Multicolor

Per visualizzare il display chart e in questo modo disporre di tutta la schermata, premete la **D**. Se il display è disattivato apparirà sull'intestazione la scritta OFF. Se per qualche ragione dovete inserire una poke in una locazione nel modo diretto potete usare il tasto della Back Arrow. Questo vi permetterà di inserire un numero tra 0 e 255 in una qualsiasi locazione tra 1 e 65535. Ogni valore al di là di questi limiti verrà ignorato e non verrà riscontrato nessun errore dal computer quindi usate questo comando con molta cautela. Il modo multicolor viene attivato usando il tasto **f1**. Niente di visibile accadrà se avete riempito lo sprite; se al contrario disponete di una vostra definizione di sprite in memoria vedrete un effetto notevole. Usate **f3** e **f5** per attivare le coordinate x e y rispettivamente. Verrà trattato come con f1 solo lo sprite attivo. Se la definizione dei vostri sprite si trova in una pagina che non sia la 192, potete usare il comando **P** per settare il pointer alla locazione desiderata. Per resettare tutti i pointer degli sprite al loro valore di default premete **Clr/Home**.

Enter Text

Per scrivere sullo schermo potete usare il comanto **T**. Questo vi permetterà, se necessario di scrivere. Se scrivete per sbaglio sul display chart senza prima averlo spento, il testo sarà danneggiato e il diagramma riaggiornato. Per uscire da questo modo premete **Shift-Return**. Gli sprite vengono accesi e spenti usando i tasti **+** e **-**; notate che quando attivate uno sprite questo viene automaticamente acceso.

La priorità dell'accensione di uno sprite rispetto ad un altro viene definita con il tasto dell'**uguale** (=); questo vi permetta di determinare se lo sprite deve apparire di fronte o di fianco alla schermata di testo. A causa delle limitazioni del computer, gli sprite con bassa numerazione appaiono sempre di fronte agli sprite con alta numerazione. Quando volete uscire dal programma premete la **E**. Vi verrà chiesto se desiderate salvare i comandi necessari per la schermata che avete appena creato per poi inviarla alla stampante. Premete **P** per una copia su disco o qualsiasi altro tasto per stampare. Ricordate sempre di accendere la stampante prima di selezionare questa opzione. Una volta terminato, tornerete al BASIC con la definizione del vostro sprite inalterata.

Trucchi

Quando tutti gli otto sprite sono presenti sullo schermo simultaneamente, i dati del diagramma possono rallentare le risposte del programma ai vostri comandi. Per evitarlo, disattivate il grafico ad eccezione di quando vi serve. S-Script Manager è relativamente non influenzato da caricatori veloci, RAM disk, monitor ML, espansioni e altri programmi simili risiedenti in memoria; comunque, per essere sicuri che tutto fili nel verso giusto, disattivate tutte queste utility (se le avete) prima di usarlo.

Per caricare: battere LOAD"MUOVISPR 64 (o 128)",8 seguito da RETURN e quindi RUN.

SCREEN AID

Per chi volesse abbellire i propri programmi, ecco qui una utility che permette di inserire velocemente una schermata nei programmi in fase di stesura!

Vi è mai capitato di comporre una schermata su 64 e di volerla usare in un programma in fase di stesura? Inserire i valori di quei caratteri nella giusta locazione della memoria video è un metodo veloce ed efficace per farlo, ma determinare le POKE giuste è tutta un'altra storia. Screen Aid è l'utility che vi aiuterà in questo compito. Una volta terminato il caricamento non lanciate il programma ma digitate invece **NEW**, premete **RETURN** e quindi inserite **SYS49152**. Se tutto è andato bene il programma annuncerà la sua presenza. Per vedere come lavora Screen Aid posizionate il cursore su un carattere qualsiasi tra quelli presenti sullo schermo e premete **f1**. Appariranno due numeri nell'angolo in alto a sinistra dello schermo. Il primo numero corrisponde alla locazione del cursore sullo schermo e il secondo numero dopo la virgola è il valore di POKE del carattere registrato in quella locazione. Se caricate Screen Aid dalla schermata d'apertura del C64 e fate quanto detto sopra vedrete che il programma è disattivato e la parola READY si troverà nella parte bassa dello schermo. Posizionate il cursore sulla lettera **R** e premete **f1**. Sulla parte alta dello schermo potrete vedere il numero 1904,18; se il vostro cursore non è sulla linea 24 potreste trovare un numero iniziale diverso, ma deve sempre esserci il 18 che corrisponde al valore di POKE che lo schermo utilizza per stampare la lettera R. Premete quindi la **barra spaziatrice** per cancellare la R. Spostate il cursore su una linea bianca, inserite **POKE1904,18** e premete **RETURN** (usate il numero mostrato sulla parte alta dello schermo se sono diversi). La R tornerà sulla parola READY. Premte **f7** per cancellare quei valori; quindi spostate il cursore in un'altra posizione e premete nuovamente **f1**. Screen Aid si inserisce nella routine di interrupt del 64 e quindi ridona controllo all'editor BASIC del 64. Il programma rimane in secondo piano, controllando tranquillamente la tastiera per vedere se viene premuto il tasto **f1**. Quando ciò avviene copia i caratteri e i colori dei primi 8 byte della memoria video. Screen Aid scrive sullo schermo la locazione del cursore e il valore del carattere sotto il cursore nell'angolo in alto a sinistra dello schermo. Aspettare quindi che venga premuto **f7**. Quando avviene, il programma rimpiazza i caratteri in alto che possono esser stati sovrascritti. Potete disattivare Screen Aid premendo simultaneamente i tasti **RUN/STOP-RESTORE**. Sarebbe sempre meglio disattivarlo prima di usare il drive. Potrete quindi riattivarlo con **SYS49152**. Per caricare: battere LOAD"SCREEN AID",8 seguito da RETURN quindi NEW e la SYS.

PROGRAM CHECKER

E' una specie di disk doctor in miniatura in quanto rileva gli indirizzi iniziale e finale di tutti i programmi registrati su disco, nonché il numero dei byte occupati.

Questa maneggevole utility per il C64 controlla gli indirizzi iniziali e finali di tutti i programmi registrati su disco. Questo programma vi dà anche modo di conoscere il numero di byte occupato dai vari file. Program Checker, pur essendo scritto in linguaggio macchina si carica e gira come un qualsiasi programma in BASIC. Caricatelo, ricordandovi di controllare che il disco con il file sia stato inserito nel drive 8; quindi premete **RETURN**. Program Checker controllerà prima di tutto il disco e il drive per avere la certezza che siete pronti ad usare il programma; quindipasserà a leggere il file e riporterà l'indirizzo iniziale e quello finale; vi verrà quindi mostrato il numero di byte di quello stesso file. Se desiderate controllare un altro programma non dovete far altro che digitare nuovamente **RUN** e premere **RETURN**. Per caricare: battere LOAD"CHECKER",8 seguito da RETURN e quindi RUN.

IL COMMODORE 64 COMPOSITORE

Con questo programma per il C64 non è più necessario conoscere perfettamente la teoria musicale per comporre della buona musica. 64 Compositore è un programma per creare suoni e musica vostri o per inserire composizioni musicali copiate da libri dedicati che poi potete riascoltare.

Grazie ai tre toni del 64 potete sia inserire note che produrre sofisticati arrangiamenti. Quando siete pronti per usare il programma caricatelo e lanciatelo; vedrete apparire sullo schermo due righi musicali, una chiave per i toni alti ed una per quelli bassi. Sulla parte in alto sinistra dello schermo si trovano i nomi delle note che corrispondono alle varie linee e gli spazi del rigo. Queste note rappresentano il campo di toni per ogni posizione del rigo.

Sulla parte destra si trova un'area che si differenzia dal resto della schermata; è proprio qui che formerete le vostre note. Nella parte alta di questa sezione vedrete una nota munita di una specie di piccole ali che corrisponde a un sedicesimo. Premendo la **N** potete vedere tutto il campionario composto da nove note, cinque pause, i bemolle e i diesis. Tenete premuto lo **SHIFT** e la **N** per tornare indietro fino alla nota da un sedicesimo. All'interno del rigo vedrete una linea che indica quale delle tre voci del Commodore state trattando e lo strumento che viene simulato da quella medesima voce. Premendo la **O** potete attivarla oppure disattivarla: per il momento lasciatela attivata.

Usate i tasti cursore per spostare la nota sul rigo musicale. Ricordate di alzare il volume sul vostro monitor; premete la **P** per ascoltare. Spostate la nota e provate ancora. Ora usate i tasti **N** e **P** per consultare le varie note mentre e ascoltarle. Bisogna sempre tenere in considerazione i valori dei tempi dei diversi tipi di note; potrete trovare questi ultimi nella Reference Guide del vostro Commodore.

Quando fate girare per la prima volta 64 Compositore, vedrete il numero 0 apparire nella parte in alto a sinistra dello schermo. Questo numero sta ad indicare l'ammontare di note da trattare. Usando il Cursore/sinistra spostate la nota fuori da quest'area di lavoro, e in questo modo la vedrete prendere la numerazione 1. Esistono 999 posizioni diverse per voce riservate alle note, da 0 a 998.

Ora, seguendo il procedimento menzionato sopra, sistemate la nota e levatela dall'area di lavoro. Ripetete questo processo più volte. Tenete premuto lo **Shift** e la **P**. Le note verranno suonate fino a quella che si trova prima dell'area di lavoro. Usate il cursore a sinistra per spostarvi indietro di qualche nota e riascoltatele. Premete la **barra spaziatrice** se desiderete uscire. Esistono sette strumenti diversi che potete selezionare. Premete la **I** per farlo.

Per passare ad un altro tono, premete la **V**. Ricordate che non potete ascoltare un tono fino a quando non lo attivate e se un'altro è già in corso sentirete anche quello. I toni suoneranno solo le note indicate per ognuno.

Non potete permettervi di sbagliare quando usate diesis o bemolle. Se un diesis, per esempio, è posizionato su ogni linea F, tutte le note su questa linea diventano diesis. Se il programma incontra un altro diesis sulla linea F, tutte le note su di essa torneranno normali. Per far tornare la F sul diesis dovete inserire un altro diesis. I bemolle funzionano allo stesso modo.

Mentre ascoltate la vostra composizione vi accorgerete che quando si incontra una pausa ci sarà un momento di silenzio; il valore delle pause corrisponde a quello delle note della stessa lunghezza. Per esempio, una pausa di un quarto manterrà la stessa lunghezza di una nota da un quarto. Una mezza pausa manterrà lo stesso valore di una mezza nota, e così via. La successione della musica è spesso ripetitiva quando si usa sempre lo stesso campionario di note. Con i particolari comandi di questo programma non dovrete reinserire manualmente passaggi ripetuti. Per entrare nel modo Copy premete lo **SHIFT** e la **C** simultaneamente. Sotto il rigo apparirà un messaggio che vi indica che il computer è pronto per l'input. Prima di tutto digitate una **V** e quindi **1**, **2** o **3** a seconda della voce che desiderate copiare. Quindi premete i due punti (**:**) seguiti da un numero minore di 999 ad indicare la nota dalla quale volete iniziare a copiare. Premete quindi il meno (**-**) seguito da un altro numero minore di 999 ad indicare l'ultima nota da copiare. Quindi digitate **TOV** e il numero **1**, **2** o **3** per stabilire il campo di voce dal quale volete copiare. Digitate poi un altro due punti per indicare dove volete rincominciare e quindi **RETURN**.

L'esempio che segue mostra come può apparire una tipica linea di programma atta a questo scopo:

V1:0-467TOV3:734

In questo esempio è stata copiato il campo di note da 0 a 467 della voce 1, posizionato alla voce 3 dopo la nota 734. Per copiare una serie di note all'interno della stessa voce dovete presentare una linea che assomigli a quella che segue:

V3:0-15TOV3:16

Premete **$** per vedere la disk directory. Per bloccare lo scorrimento premete un tasto qualsiasi e per uscire il tasto **RUN/STOP**.

Tenete premuto lo **SHIFT-S** o **L** per entrare nel modo Save o Load; scrivete il nome del file e premete **RETURN**. Il programma salva lo stesso ammontare di memoria ogni volta, che usiate il comando o meno. Per cancellare la voce che state usando, premete **Clr/Home**. Premete invece **SHIFT-Clr/Home** per cancellare tutte le voci. Quando avete terminato premete **SHIFT-Q** per uscire dal programma

Per caricare: Battere LOAD"C64 COMPOSITORE",8 seguito da RETURN e quindi RUN.

TAVOLA DEI COMANDI

N e SHIFT-N	Scorre tra tutte le note
V	Cambia la voce
I	Cambia strumento
P	Suona le note trattate
SHIFT-P	Suona stringhe di note
O	Accende o spegne la voce
Barra Spaziatrice	Esce dal modo Play
SHIFT-C	Modo copy
SHIFT-S	Modo Save
SHIFT-L	Modo Load
Clr/Home	Cancella la voce attiva
SHIFT-Clr/Home	Cancella tutte le voci
$	Directory
Cursore Up/Down	Sposta le note in basso o in alto sul rigo
Cursore Left/Right	Sposta il puntatore delle note a sinistra o destra
V2:0-15TOV2:16	Formato per copiare
SHIFT-Q	Quit

ROGUE

Tra i giochi cosiddetti colossal vi è sicuramente questo. Non recentissimo, ma sicuramente ancora valido specialmente per coloro ai quali piace il gioco d'azione! Buon divertimento!

Ci troviamo su un remoto pianeta confinato ai limiti della galassia. Questo mondo è stato sconvolto da una guerra chimica tra il nord e il sud, che ha reso la sua atmosfera irrespirabile e le sue acque velenose. Nessuno può sopravvivere! Ma, per proseguire la guerra, le due fazioni combattenti hanno creato un nuovo esercito manipolato geneticamente per poter sopravvivere nell'atmosfera contaminata. Il personaggio che comandate, appartiene al sud, si chiama Rogue e su tutto il pianeta è considerato un mito per le sue doti di eccezionale combattente. Il vostro reparto di fanteria è caduto in un agguato nemico e voi siete il solo sopravvissuto. L'agguato è stato teso per opera di un traditore che tramite il vostro satellite di sorveglianza ha comunicato al nemico l'arrivo della fanteria e poiché il tutto è stato ripreso con un sistema di telecamere, il satellite è stato fatto saltare per non permettere che il traditore venga smascherato. Le videocassette con le riprese, sono però al sicuro all'interno dei loro contenitori corazzati sparse, in seguito all'esplosione del satellite, un po' su tutto il pianeta. Il vostro compito è quello di recuperarle tutte e 8 e riportarle alla navicella che vi stà attendendo. Sarete aiutati nella vostra impresa da tre personaggi la cui personalità è stata immessa in microbiochip che portate sull'elmetto, sullo zaino e sul fucile. Si chiamano Helm, Bagman e Gunnar (che fantasia!) e vi daranno dei consigli talvolta utili, talvolta meno.

Il gioco

Terminato il caricamento vi trovate davanti ad un menu con tre scelte e se non possedete un joystick, potrete ridefinire i tasti per il movimento se quelli già predefiniti non vi risultano comodi. La terza opzione riassume brevemente lo scopo del gioco. Una volta partiti, noterete che lo schermo risulta ampio circa 32 colonne e che le 4 colonne ai lati sono occupate dalla cornice colorata. I 2/3 inferiori dello schermo contengono l'area di gioco col luogo dove in quel momento ci troviamo. Partendo dalle rovine, possiamo arrivare alla foresta, al deserto, nel cimitero e in un recinto. Ogni zona ha un colore diverso: bianco, giallo, verde chiaro, grigio, marrone, rosso. La zona rossa è quella dove risiede la navetta sulla quale non potrete, però, salire senza recare con voi le 8 videocassette. Al confine tra le zone bianca e gialla comincia il terreno minato, se urtiamo una mina e non disponiamo del kit di medicazione (medi-kit) siamo già morti! Nel deserto si trovano tre torrette che sparano in continuazione (pillbox=scatole di pillole) nella stessa direzione, basta evitarle e sono innocue, ma se proprio vi va, potete farle saltare con una ventina di colpi. Gli unici pericoli, oltre alle mine e alle torrette, sono i soldati: questi non esiteranno a spararvi a vista ed ogni loro colpo che va a segno, vi costa il 10% di energia. Se rimanete senza energia, il gioco, ovviamente, termina. Se vi riposate, la percentuale di energia rimasta sale lentamente, verrete però avvertiti di muovervi abbastanza velocemente poiché se siete feriti o vi fermate troppo a lungo, l'energia prenderà a scendere. Durante il vostro raid, potrete recuperare solo tre tipi di oggetti (in piedi con le rotelle e il nastro perfettamente visibili), le munizioni (scatole rettangolari col coperchio scuro) e le medicazioni (medi-kit: scatole cubiche con sopra una croce). Tutto il resto è pericoloso! Il pianeta sul quale vi trovate è rotondo, per cui, camminando sempre in una stessa direzione, vi verrete a trovare nel punto di partenza. La vostra abilità dovrà permettervi di evitare il più possibile i colpi nemici in modo da non far scendere l'energia a livelli da moribondo, e nello scoprire la conformazione del territorio. La prospettiva tridimensionale rende necessario posizionarsi accuratamente per poter colpire un soldato nemico e le prime volte vi capiterà di incassare qualche colpo prima di poterne mettere a segno uno. Una tecnica consigliabile è quella di tendere agguati, aspettando il nemico dietro un ostacolo e quindi prenderlo alla sprovvista polverizzandolo. Particolare attenzione richiede la parte alta dello schermo la quale è suddivisa in due parti: a destra abbiamo i tre biochip Helm, Gunnar e Bagman, i loro messaggi appaiono in un fumetto accompagnati da un fischio. A sinistra si trova il computer da combattimento con la mappa e gli indicatori. La mappa riproduce in piccolo la zona dove ci troviamo e noi siamo segnati con quattro barrette lampeggianti. Ogni casella della mappa avrà il colore della zona corrispondente. Potremo notare anche dei simboli riguardanti gli oggetti circostanti: un elmetto per i soldati, una torretta per le torrette e una navetta stilizzata nella zona rossa. Se al posto delle torrette e degli elmetti appaiono dei puntini, significa che la zona è libera. Sotto la mappa c'è il nome della zona nella quale ci troviamo, mentre a destra troviamo il punteggio (score), le munizioni (ammo), le medicazioni (+kits) e la forza (strenght) in percentuale. Iniziando nuove partite, gli oggetti e i soldati cambiano di posto, mentre le torrette e la navetta rimangono al loro posto. Le munizioni e le medicazioni sono sparse un po' dappertutto e può succedere di trovarne due vicine o di non vederne per un po'. Le più preziose sono le medicazioni (all'inizio ne avete una sola), più abbondanti le munizioni (200 iniziali e 30 per ogni scatola raccolta). Ma quello che dovete recuperare, sono le videocassette...

Per caricare: Battere LOAD"ROGUE",8 seguito da RETURN e quindi da RUN.

MANIC

Non da meno del precedente come grafica e come giocabilità, è il precursore dell'odierno Mario Bros con tante piattaforme, ostacoli fissi e in movimento, percorsi obbligatori da percorrere in un determinato modo per poter raggiungere l'uscita di ogni livello... ...ed i livelli sono in tutto 20!!!

No, Mario Bros non c'era ancora, ma al suo posto ecco Willy, l'intrepido quanto temerario minatore. Un po' di storia... Durante l'esplosione di una miniera abbandonata Willy scopre casualmente un pozzo dimenticato da tempo che rivela tracce di una civiltà perduta ma molto più avanzata della nostra nella quale, per estrarre i minerali venivano, ad esempio, usati degli automi in sostituzione dell'uomo. Dopo secoli di pace e prosperità, tutto fu sconvolto dalla guerra e i minerali estratti non vennero più utilizzati. Nessuno pensò, però, di disattivare gli automi i quali, nel frattempo, avevano continuato la loro opera accumulando una grande fortuna. Willy vuole ora impadronirsene per diventare ricco (toh! ma chi l'avrebbe mai detto...!!!)

Il gioco

La miniera è divisa in 20 stanze a difficoltà crescente. Ogni stanza contiene alcuni oggetti lampeggianti che Willy dovrà raccogliere (tutti) prima di entrare nella porta per accedere al livello successivo. La raccolta è, però, ostacolata dalla conformazione della caverna la quale non è completamente piana, ma comporta delle piattaforme sulle quali dovremo saltare. Inoltre, bisogna fare attenzione anche agli abitatori delle caverne i quali possono essere entità naturali (mutazioni di animali) o artificiali (robot). Per quanto concerne le piattaforme, ne abbiamo di vari tipi: il primo prevede piattaforme solide e stabili dalle quali non abbiamo nulla da temere, il secondo è il nastro trasportatore che si comporta in due modi

diversi quando vi saliamo, infatti se stiamo fermi, ci porta nella direzione di marcia, se invece ci muoviamo subito nella direzione opposta, è come una normale piattaforma ma appena lasciamo il joystick, torniamo indietro e non possiamo più girarci perciò meditare bene prima di salirci sopra. Il terzo tipo di piattaforme è il più infido e, prima di salirvi, dobbiamo aver ben chiaro cosa fare e dove dirigerci, infatti è costituito da un piano ghiacciato che si scioglie rapidamente al contatto col nostro personaggio e, se non ci muoviamo in fretta camminando, cadiamo sotto con conseguenze immaginabili. Oltre tutto non si rigenera e possiamo rimanere intrappolati in una stanza perdendo una vita. Le entità aumentano coll'aumentare delle caverne ed, in ogni caso, seguono un percorso fisso senza inseguirci. Spesso questi personaggi vanno saltati e, a proposito di salti, dovrete acquisire una certa mano perché in alcuni casi viene richiesta una certa precisione. Non è possibile saltare da troppo in alto oppure andare a sbattere contro qualcosa, l'esito in questi casi è sempre lo stesso: si perde una vita! Anche il tempo di permanenza in una caverna è limitato, lo potrete vedere sottoforma di scorta d'aria rappresentata dalla barra bianca presente nella parte inferiore dello schermo che inizia a decrementarsi non appena si fa ingresso nella stanza stessa. All'uscita, l'aria rimanente verrà conteggiata come punti aggiuntivi al punteggio fino ad allora raggiunto.

Comandi, trucchi e consigli

Vediamo ora i comandi. Dopo aver premuto RETURN nella schermata iniziale, potete usare il joystick in porta 2 o alcuni tasti a coppie per spostarvi a sinistra-destra (Q-V, E-R, T-Y, U-I e O-P). Per saltare premete il pulsante di fuoco oppure SPAZIO o SHIFT. Se volete interrompere il gioco, premete A, per riprenderlo, un tasto qualsiasi. Con K interrompete la colonna sonora, con L la riprendete. Dando POKE9481,0 potrete disabilitare il riconoscimento delle collisioni tra sprite, per cui potrete passare attraverso i vari personaggi senza subire danni (non c'è gusto...). Per vedere i 20 schermi, non premete RETURN, lasciate che la colonna sonora termini e vi verranno presentati in demo di seguito: in questo frangente, potrete premere A per bloccare la caverna e poterla così studiare con calma (ne avrete bisogno...). Vogliamo darvi un piccolo aiuto per poter superare la prima caverna denominata CENTRAL CAVERN, eseguite i passi che seguono:

- da dove vi trovate, a sinistra in basso dello schermo, muovetevi verso destra fino ad oltrepassare la pianta sulla prima piattaforma
- saltate e vi troverete al primo piano
- saltate ora sui mattoni avanzando senza fermarvi fino all'estrema destra della caverna, passando su una piattaforma ghiacciata
- saltate sulla piccola sporgenza sopra di voi e voltatevi verso sinistra
- ora saltate a sinistra e lasciatevi trasportare dalla piattaforma mobile
- quando siete a circa mezzo centimetro (nè prima nè dopo) dalla seconda pianta, saltate e atterrate sul secondo muretto di mattoni
- portatevi all'estrema sinistra del muretto rimanendovici sopra
- quando l'automa giallo viene verso di voi e si trova abbastanza vicino, saltate in modo da superarlo e porvi ancora sul tappeto mobile
- non appena siete sull'orlo sinistro del tappeto saltate sulla piattaforma alla vostra sinistra, saltate ancora sul piano intermedio ed ancora sul piano superiore
- ora portatevi sotto la prima chiave e saltate per prenderla
- avanzate fino a circa un passo dalla seconda chiave e saltate per prenderla
- come tornate a terra muovetevi in fretta poiché siete su una piattaforma ghiacciata
- saltate poco prima della pianta e prendete la chiave
- saltate ancora a destra e prendete l'ultima chiave
- ora la porta in basso a destra lampeggerà segnalando di essersi aperta (non gioite... dovete arrivarci!)
- saltate di nuovo in mezzo alle due piante
- ora state attenti e saltate a sinistra su ciò che resta della piattaforma ghiacciata
- muovetevi di quel tanto che basta per cadere sui mattoni sottostanti
- posizionatevi per saltare il mostro giallo come fatto in precedenza durante l'andata
- lasciatevi cadere dal tappeto mobile sulla piattaforma inferiore
- muovete a sinistra lasciandovi cadere a terra
- infine andate verso destra senza più saltare fino a raggiungere la porta lampeggiante

E' probabile (sicuro...!) che dobbiate provare una dozzina di volte prima di riuscire a superare la schermata, e sono venti, una più complessa dell'altra... ma non scoraggiatevi l'impresa è possibile anche se un piuttosto lunga a causa delle molte strategie da studiare (noi ce l'abbiamo fatta in un paio di mesi).

Per caricare: Battere LOAD"MANIC",8 seguito dal solito RETURN e quindi dare il RUN.

EQUINOX

Prima che sia troppo tardi, dovete disattivare i reattori nucleari instabili che minano la sicurezza dell'intero pianeta

Il mondo supertecnologico prossimo venturo non è privo di pericoli. L'energia nucleare, si dimostra oltremodo pericolosa e la sfida è veramente seria. Equinox, ripropone questa situazione in un prossimo futuro: chi, lasciandosi ingannare dalla possibilità di sparare, cercherà di risolvere a proprio vantaggio la situazione eliminando fisicamente i falsi ostacoli, resterà amaramente deluso, anzi non avrà neanche il tempo di pentirsi perché verrà disintegrato dal vero pericolo che, in questo caso sono una serie di reattori nucleari divenuti improvvisamente instabili. Occorre trovarli e neutralizzarli prima che sia troppo tardi. Esseri alieni cercheranno di fermarvi, dovrete evitarli e, se necessario eliminarli sparando loro. Fate bene attenzione a non abusare dell'arma in quanto le vostre riserve sono limitate e tenete sempre sotto controllo i due indicatori nella parte alta dello schermi che visualizzano il vostro stato energetico e la scorta di munizioni a vostra disposizione. Il gioco si svolge su più livelli in ognuno dei quali è collocato un reattore pericoloso e per ognuno avete un tempo limite di ricerca. Un aspetto interessante ed innovativo è costituito dal fatto che è possibile passare da un livello all'altro senza aver risolto il precedente. Entrati nel nuovo livello scatterà il cronometro alla rovescia per il tempo limite che lo riguarda mentre il tempo del livello precedente viene memorizzato e ripreso da quel punto solo al momento del rientro nello stesso. La chiave per il passaggio da un livello all'altro è racchiusa in un disco metallico da trovare tra i molti oggetti sparsi nelle varie stanze , oggetti che si possono prendere (mai più di uno alla volta) o rilasciare in qualsiasi istante quando non servono più. Ci sono anche dei tunnel magnetici con tanto di calamita, che potranno essere sfruttati come ascensori, qualora fosse necessario risalire senza sprecare energie preziose per la missione. Le istruzioni rilasciate dalla software house che ha realizzato il gioco, sono volutamente ridotte al lumicino per lasciare spazio alla fantasia e all'ingegno di ciascun giocatore nella ricerca del metodo migliore per la risoluzione del problema. Potrete così giocare per ore, senza capire esattamente come o cosa fare. Con ogni probabilità lascerete perdere più di una volta; ma ogni volta, se non vorrete dichiararvi apertamente sconfitti, dovrete riprendere la sfida. In questo modo, basterà la felice intuizione del momento per trovare il filo logico che vi porterà alla soluzione definitiva. Abilità e ingegno: un cocktail felicemente dosato per un gioco intelligente in cui una stupenda grafica a colori e il suono avvincente, fanno da cornice ad una vera competizione. Le sei cifre disponibili per il punteggio possono apparire, all'inizio, uno schiaffo morale ma, allo stesso tempo, un incitamento a non demordere. In definitiva, questo gioco è una scommessa contro la vostra determinazione. Non vi è una strategia vera e propria da seguire; i reattori nucleari possono essere disattivati senza un ordine logico, piuttosto vi sono operazioni che possono essere portate a buon termine solo eseguendo altre operazioni come, ad esempio recuperare una chiave per poter accedere ad una zona altrimenti inaccessibile. Stare ad elencare tutte le combinazioni e le possibilità non ci è davvero possibile per ragioni di spazio e di tempo, ma siamo sicuri che riuscirete a sbrogliare egregiamente la matassa da soli.

Per caricare: Battere LOAD"EQUINOX",8 seguito da RETURN e quindi il solito RUN.

BIORITMI

Una buona versione di questo notissimo programma che vi permetterà di conoscere il vostro stato fisico, emozionale e intellettivo

Prevedere con esattezza matematica quale sarà il tuo stato di forma fisica, psichica o intellettiva, in un determinato giorno, può rivelarsi estremamente utile. Un altro aspetto interessante di questo programma riguarda la compatibilità bioritmica tra due persone. I promessi sposi o i compagni di un lungo viaggio, faranno bene a verificarla per tempo per avere una idea di cosa loro aspetta. L'argomento *bioritmi*, non ha nulla a che vedere con maghi, fattucchiere, sfere di cristallo, pendolini e compagnia bella. Ruota invece attorno a una tecnologia basata sui cicli che regolano la nostra esistenza. E' ormai noto come gli atleti adeguino il loro programma di allenamento in funzione dell'andamento delle loro curve bioritmiche. Lo stesso discorso vale per gli astronauti e, in generale, per tutte quelle prestazioni speciali in cui occorre tener conto degli elementi in grado di determinare il miglior esito possibile.

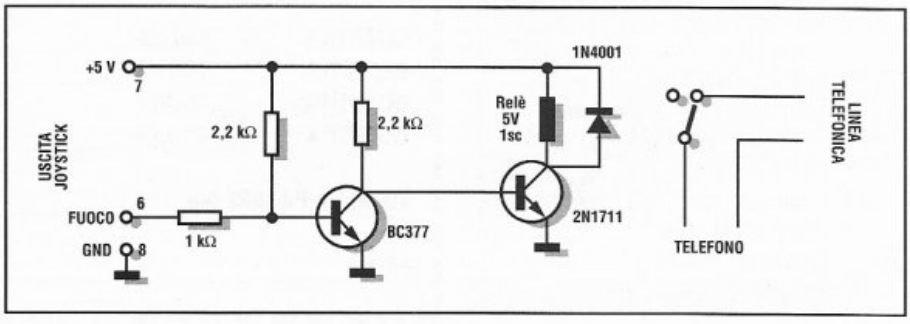
I cicli della vita

I cicli della vita sono tre; regolano il nostro stato fisico, psichico e intellettivo ed hanno un andamento assimilabile a quello di una curva del tipo seno (x). Queste sinusoidi descrivono, giorno per giorno, il nostro stato di forma e si ripetono dopo periodi di 23, 28 e 33 giorni rispettivamente. In ciascuno di essi vi sono tre punti particolarmente significativi: due sono il massimo e il minimo, l'altro è individuato dall'intersezione della sinusoide con l'asse orizzontale delle ascisse. Quest'ultimo rappresenta il momento in cui il bioritmo, esattamente come la curva, cambia di segno: è il giorno più critico del ciclo. Occorre ricordarlo per non incorrere nell'errore di considerare quale peggiore il punto più negativo. Un'ultima precisazione riguarda la possibilità di fraintendere lo stato bioritmico fisico con lo stato di salute. Una malattia, infatti, non comporta necessariamente che il nostro bioritmo sia critico, così come un bioritmo positivo indica soltanto che siamo al meglio della condizione fisica, anche se non in buona salute. Il secondo ciclo si attiene alla sfera psichica con tutte le manifestazioni consce ed inconsce del nostro *io*: coinvolge affetti, sensi, emotività; nei giorni *no*, mettete in guardia chi vi stà accanto. L'ultimo ciclo, quello intellettivo, può essere utile calcolarlo prima di esami o interrogazioni. Riguardo alla compatibilità bioritmica tra due persone, in una serata con un gruppo di amici, può essere divertente scoprirla al computer e verificarla con la coppia interessata come una specie di gioco della verità. Il programma utilizza la routine GRAF64 Multicolore, per cui anche questa è registrata su disco e viene puntualmente richiamata dal programma principale. Una volta lanciato, il programma vi chiederà come vi chiamate e, quindi giorno, mese e anno della vostra nascita. Nell'inserire questi dati, fare attenzione a dare due cifre per il giorno seguite da una virgola, due cifre per il mese, seguite da una seconda virgola e infine l'anno formato da quattro cifre. Se, ad esempio siete nati il sette gennaio dell'ottanta, dovrete dare: `07,01,1980` Con lo stesso criterio, dovrete rispondere alla richiesta successiva che riguarda la data dalla quale far partire le curve del bioritmo. L'ultima richiesta riguarda poi il periodo di visualizzazione delle curve. Esaudite tutte richieste, vedrete apparire sullo schermo l'asse dell'ascisse suddiviso in tanti segmenti per quanti giorni avete scelto di visualizzare, dopodichè verranno tracciate le tre curve (ci vorra un attimo di attesa): rossa quella fisica, azzurra quella emotiva e verde quella intellettiva. Per caricare: Battere LOAD"BIORITMI",8 seguito da RETURN e poi RUN.

COMBY

Per chi usa il saldatore, un circuito che forma i numeri telefonici!

Capita spesso, chiamando un numero telefonico di trovarlo occupato, in questi casi alla perdita di tempo si aggiunge, di solito, la perdita del buonumore. Il vostro C64, può essere d'aiuto, infatti possono, sfruttando la loro grande capacità di elaborazione, non solo formare automaticamente il numero e ripeterlo a piacimento, ma anche gestire in modo ottimale una vera e propria agenda telefonica elettronica. In essa, ad esempio, si potrebbe tener conto del tepo delle chiamate effettuate e, da qui, risalire al costo della bolletta telefonica in tempo reale. Ovviamente un programma del genere va scritto, ma pensiamo che non sia una cosa pribitiva. In questa sede ci preoccupiamo, solamente di realizzare una interfaccia hardware semplicissima che permetta di sostituire le nostre dita al momento opportuno. Per il collegamento al computer abbiamo scelto la porta 1 del joystick con un normale connettore a D da 9 poli, rintracciabile a costo minimo da qualsiasi parte. Volendo, si può cablare il circuito all'interno di una presa SIP standard. Per comporre una cifra bisogna semplicemente chiudere il contatto per 60 millisecondi e aprirlo per 40 millisecondi tante volte quante quelle indicate dalla cifra stessa; se la cifra è uno 0, le volte dovranno essere 10. Una pausa di 600 millisecondi deve poi separare una cifra dalla successiva. Queste sono le operazioni che dovrà eseguire l'interfaccia comandata via software dal fire della porta joystick 1 e opportunamente commutata in uscita per mezzo di un relè che provvederà a stabilire e a togliere il contatto. La temporizzazione dipende dal clock interno del 64 che rende affidabile la combinazione. Ricorrendo ad un relè miniaturizzato e sagomando opportunamente una basetta preforata, si potrà alloggiare il tutto all'interno della presa SIP il cui filo rosso andrà interrotto dall'interruttore. I collegamenti del connettore a 9 poli riguardano i pin 6, 7 e 8 rispettivamente il pulsante di fuoco, i +5 V e la massa (GND). Il compito del software che trovate su disco sotto il titolo *COMBINATORE*, è quello di gestire la porta joystick per inviare i segnali in uscita sulla linea telefonica. Ciò è possibile intervenendo sul registro direzione dati del CIA1 controllabile dalla locazione 56323: ponendolo a 255, tutte le linee saranno settate come uscite (normalmente a 0). La parte di combinazione del numero si occupa del controllo della linea del fuoco del joystick rispettando la temporizzazione richiesta. Uscendo dal programma, ripristinare il registro direzione dati a 0 per non perdere il controllo della tastiera. Per combinare il numero automaticamente, dopo averlo inserito nella riga 130, basterà sollevare la cornetta e dare il RUN. Su questa traccia, non sarà difficile stendere un programma capace di gestire una rubrica telefonica. Per caricare: Battere LOAD"COMBINATORE", 8 seguito da RETURN e quindi dare il RUN.



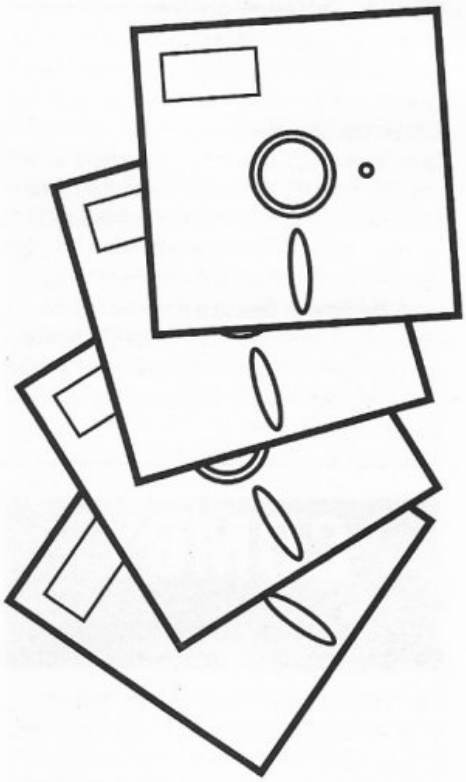
OFFERTA SENSAZIONALE !!!

A SOLE L. 19.500 PUOI RICHIEDERE IL TUO SOFTWARE PREFERITO SCEGLIENDO TRA LE COMBINAZIONI SOTTO RIPORTATE.

codice PP **POKER PACKET. OVVERO QUATTRO FLOPPY DISK PIENI DI PROGRAMMI PER IL TUO COMMODORE 64!**

codice TP **TRIS PACKET. OVVERO TRE FLOPPY DISK PIENI DI PROGRAMMI PER IL TUO COMMODORE 128!**

codice SD **SUPER DISK. OVVERO UN FLOPPY DISK CON LE QUATTRO UTILITY... PIU' UTILI!**



PER ORDINARLI NON DOVETE FARE ALTRO CHE COMPILARE IL COUPON ED INVIARLO, IN BUSTA CHIUSA, A:
DTP STUDIO VIA MATTEOTTI, 14 - 28043 BELLINZAGO NOVARESE (NO)

LA SPEDIZIONE AVVERRA' IN CONTRASSEGNO SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE CON SPESE A CARICO DEL DESTINATARIO.

PP *Disk 1 grafica*: 18 immagini digitalizzate in hi-res
Disk 2 scienze: ecologia - legge di Ohm - chimica - formule - problemi
Disk 3 vari: grafica a colori - word processor - operazioni matematiche - puzzle - jumping jack - sound effects - testa o croce
Disk 4 vari: wet paint - viper.c - raster interrupt - 64 fast poke - wheel of fortune - text master - C64 wedge.c

TP *Disk 1*: chart v2.0 - inventario casa - envelope maker 40 - C128 filer - quick file - libro indirizzi - mail list - biblioteca - copia file a 2 drive - etichette dischi
Disk 2: pxterm 3.5 - 8563 explorer - boomerang 128 - doodle viewer - C128 copy - zap 1571 - checkbook
Disk 3: disc doctor 128 - seq read 128 - nightmare.adv - C128 xmodem - arena - sprite editor

SD Data Base - Busicalc - Compilatore - Image System.

SC SOFTWARE

COGNOME _____ **NOME** _____
INDIRIZZO _____ **N°** _____
CAP _____ **LOCALITA'** _____ **PROV.** _____
TELEFONO _____ **DATA D'ORDINE** _____

QUANTITA' _____ **CODICE** _____ **DESCRIZIONE** _____
QUANTITA' _____ **CODICE** _____ **DESCRIZIONE** _____
QUANTITA' _____ **CODICE** _____ **DESCRIZIONE** _____
QUANTITA' _____ **CODICE** _____ **DESCRIZIONE** _____

TOTALE A PAGARE lire _____ **+ spese spedizione**

FIRMA _____ **2**

PIAZZA AFFARI

Scambio e **cerco** numeri arretrati di Super Commodore; solo Roma. Barbabella Fabrizio via De Ritis Di Sotto - 00157 Roma. Tel. 06/432790 ore serali.

Cerco programma dal titolo "Home Video Producer" della Epix per C64 completo di istruzioni. Polito Alessandro via Chimirri, 19 - 88100 Catanzaro. Tel. 0961/727622.

Per espansioni di memoria C128 **offro**: disk drive da 5.25"; 50 dischi nuovi; tavola grafica Koala Pad più programma; d) Final Cartridge 3 (manuale in italiano). **Cerco** disk drive 1581 per C128. **Cerco** istruzioni del programma Enhanced Sid Player per C128. Poltronieri Luigi via Galliano, 1 - 22075 Caccivio (CO). Tel. 031/492093.

Vendo programmi come Geos 1.2-1.3-2.0; Koala Paint; Magic Desk; Easy Script, Dgraph eccetera a sole L. 2000 l'uno. **Vendo** stampante MPS 803 in ottime condizioni a L. 200.000 (con manuale d'uso e confezione originale). Tramontani Andrea via Della Repubblica, 3 - 48024 Massalombarda (RA). Tel. 0545/970007.

Cerco istruzioni per Home Video Producer, anche fotocopia e **cerco** programma di grafica su disco per C64. Caranci Ugo via Bramante, 13 - 61020 Lunano (PS). Tel. 0722/70136.

Cerco per C64 su disco o cassetta Dragon's Lair II. Telefonatemi! **Scambio** anche videogames su disco o cassetta. Sergi Daniele via 5 Santi, 64/6 - 16134 Genova. Tel. 231869.

Vendo, per C64, programmi di scacchi, enalotto, totip e totocalcio. Scrivere a Pescatore Roberto v.le Repubblica, 46 - 33080 Fiume Veneto (PN).

Cerco compilatore BASIC "Sprint 2" per C64 pubblicato su Super Commodore 64/128 n° 41 anno 7 (marzo 1991). De Marzi Andrea via Vaccamorta, 1 - 17040 Quiliano (SV).

Vendo giochi per C64 attuali, su disco e cassetta, a L. 2500 cadauno. Tramontani Andrea via della Repubblica, 3 - 48024 Massa Lombarda (RA).
Tel. 0545/970007.

Vendo e **scambio** programmi su disco e nastro per C64. **Cerco** linguaggio "C" con manuale e applicazioni GEOS. Richiedere lista gratuita a Schifano Rag. Mario Contrada Sinagia, 1158 Salemi (PT). Tel. 0924/68954 ore pasti.

Inviare questo coupon a:
SC Super Club 64
DTP Studio
via Matteotti, 14 - 28043 BELLINZAGO NOVARESE (NO)

Cognome _____ Nome _____

via _____ n.___ C.A.P. _____

Città _____ tel. _____

Firma _____ Data _____

SClub 5

DTP Studio non si assume responsabilità in caso di reclami da parte degli inserzionisti e/o dei lettori. Nessuna responsabilità è altresì accettata per errori e/o omissioni di qualsiasi tipo.
La redazione si riserva di selezionare gli annunci pervenuti eliminando quelli palesemente a scopo di lucro o riferiti a vendita di programmi copiati.

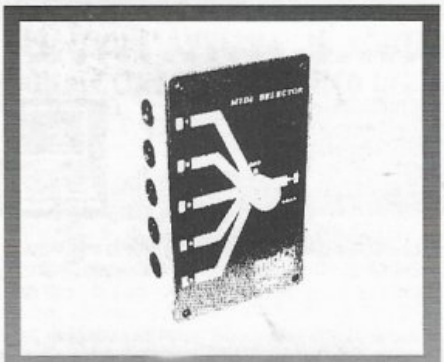
MLX 1.1

Tutti i programmi pubblicati sulla rivista sono registrati sul disco allegato: una volta caricati, sono già pronti all'uso. MLX1.1 servirà solo per inserire i listati esadecimali qualora si volessero apportare modifiche o personalizzazioni ai programmi pubblicati.

MLX 1.1 è un programma che permette di introdurre senza errori i listati in linguaggio macchina sia per il Commodore 64 che per il Commodore 128 in modo 64 infatti, volendo introdurre un programma scritto in linguaggio macchina, bisogna caricare e dare il RUN a **MLX 1.1**. Gli indirizzi di partenza e di chiusura richiesti, vengono di volta in volta specificati nel relativo articolo. Se non avete molta dimestichezza con il linguaggio macchina, sia tali indirizzi sia i valori da introdurre, vi potranno apparire alquanto strani anche se altro non sono che i simboli del sistema esadecimale in base 16 usato per i programmi l.m. e comprendente i numeri da 0 a 9 e le lettere da A a F.
Caricato e lanciato **MLX 1.1**, vi verrà chiesto come prima cosa di introdurre l'indirizzo iniziale (di partenza) e quello finale (di chiusura): batteteli nell'ordine facendoli seguire da RETURN ed il programma vi chiederà ora se volete *pulire* l'area di lavoro, rispondete con Y (sì) facendolo seguire da RETURN. In questo modo il computer andrà a mettere tutti zeri nell'area di memoria compresa tra l'indirizzo iniziale e quello finale. Qui giunti, il computer vi presenterà il menu: per introdurre un programma, dovrete scegliere la prima opzione cioè *Immettere dati*. Premendo la I vi verrà nuovamente chiesto l'indirizzo della linea dalla quale volete partire, se lo iniziate in quel momento, l'indirizzo corrisponderà a quello di partenza, mentre se avrete digitato già in parte il programma, l'indirizzo da impostare sarà quello successivo all'ultimo battuto in precedenza. Assicuratevi che l'indirizzo corrisponda a quello della linea del listato, viceversa i dati non verranno accettati.
Per tornare al menu da qualsiasi opzione è sufficiente battere RETURN.Ogni linea è composta da nove coppie di numeri o lettere, le prime otto sono i dati, la nona il *checksum*. Se la linea è stat battuta correttamente, udrete un *beep* e il programma passerà alla linea successiva, al contrario non verrà accettata. Uno dei vantaggi di **MLX 1.1** è quello di non dover sempre introdurre il numero di linea. Per quanto riguarda il *checksum*, è molto potente: se si digita A0 invece di 0A, verrà segnalato l'errore; unica eccezione FF e 00, scambiandoli l'errore passa inosservato, fate quindi attenzione. Per cancellare un errore di battitura, usare il tasto INST/DEL o il tasto cursore verso sinistra. Il RETURN funziona solo prima di digitare qualche dato della linea, mentre il tasto CLR/HOME pulisce la linea dopo un messaggio di errore.
La seconda opzione del menu riguarda la *visualizzazione dei dati*; anche qui, premendo V, viene chiesto l'indirizzo di partenza dopodiché verranno presentati tutti i dati da tale indirizzo fino alla fine della memoria: è una opzione molto utile anche per trasferire dati ad un altro computer per via seriale. Con la barra SPAZIO è possibile mettere in pausa la visualizzazione dei dati che verrà ripresa battendo nuovamente sulla barra SPAZIO.
Altre due importanti opzioni sono il *load* e il *save* con le quali è possibile caricare o salvare il programma su disco (o nastro). Ogni qualvolta si debba salvare un programma, è necessario usare nomi differenti. Il programma **MLX 1.1** riporta tutti i messaggi standard del Commodore 64 più i tre che seguono:
INDIRIZZO DI PARTENZA NON VALIDO, da cui si deduce che il programma che si vuol caricare non inizia all'indirizzo specificato in partenza.
LOAD FINITO A... indirizzo, indica che il programma che si tenta di caricare termina prima dell'indirizzo finale specificato in partenza.
TRONCATO ALL'INDIRIZZO FINALE..., indica che il programma che si intende caricare termina oltre l'indirizzo finale specificato in partenza.
Se incappate in uno di questi errori, dovrete uscire da **MLX 1.1** tornando al BASIC con l'opzione *fine*, dare nuovamente il RUN e battere gli indirizzi esatti.
Se il programma da digitare è particolarmente lungo, si consiglia di salvare, caricare e verificare frequentemente per evitare di ribattere dati già digitati in precedenza.

TAM - TAM

TI PIACE SC SUPERCLUB? HAI, TRA I TUOI AMICI, APPASSIONATI SESSANTAQUATTRISTI? ECCO UN'OPPORTUNITA' PER FARLI FELICI!!! REGALA UN ABBONAMENTO A SC SUPERCLUB 64... ...E PASSA PAROLA!



ALCUNI ESEMPI DEL NOSTRO CATALOGO

- Provacavi MIDI L. 50.000
- MIDI monitor L. 49.000
- MIDI Thru Box 1x5 L. 131.000
- MIDI Selector Box 1x5 L. 120.000
- Commutatore Thru 2x4 con alimentatore esterno L. 125.000
- Interfaccia MIDI A500/2000 1 in - 2 out L. 49.000

RICHIEDETE IL NOSTRO CATALOGO COMPILANDO ED INVIANDO IL TALLONCINO QUI A LATO

Ecco la soluzione alle interconnessioni MIDI

midi magic by AP.EL.

Inviare il presente talloncino in busta chiusa a

AP.EL. Applicazioni Elettroniche
Divisione MIDI Magic
via S. Giorgio, 3
20059 VIMERCATE (MI)

NOME _____

COGNOME _____

INDIRIZZO _____

C.A.P. _____ CITTA' _____

Desidero ricevere a casa il catalogo gratuito dei prodotti MIDI Magic by AP. EL.

OFFERTA SPECIALE DEL MESE

Set di cavetti composto come segue:
- 2x1 m
- 2x3 m
- 2x5 m

Tutti i cavetti sono colorati diversamente per distinguerli più rapidamente.
Ed in più, 2 adattatori femmina/femmina per le prolunghe. Il tutto a **L. 67.000**

I PREZZI SI INTENDONO IVA INCLUSA. LA SPEDIZIONE IN CONTRASSEGNO E' A CARICO DEL DESTINATARIO